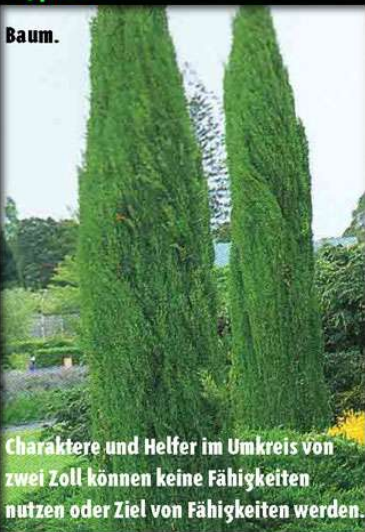


Zypresse

<0>
-0-
(4)

Baum.



Charaktere und Helfer im Umkreis von zwei Zoll können keine Fähigkeiten nutzen oder Ziel von Fähigkeiten werden.

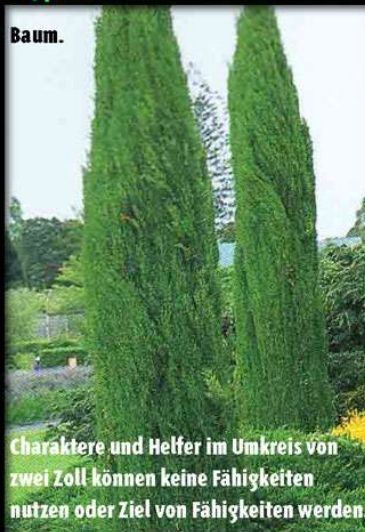
Moe : Bovisano

Sicht- und Bewegungshindernis

Zypresse

<0>
-0-
(4)

Baum.



Charaktere und Helfer im Umkreis von zwei Zoll können keine Fähigkeiten nutzen oder Ziel von Fähigkeiten werden.

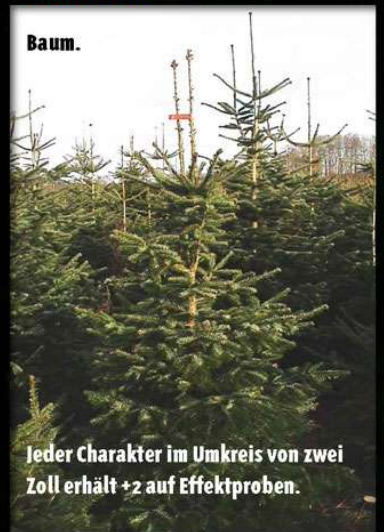
Moe : Bovisano

Sicht- und Bewegungshindernis

Zaubertanne

<0>
-0-
(3)

Baum.



Jeder Charakter im Umkreis von zwei Zoll erhält +2 auf Effektproben.

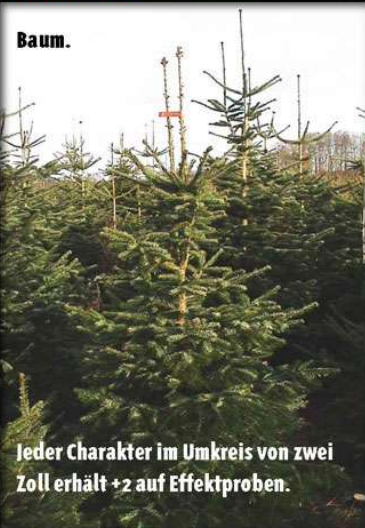
Moe : Bovisano

Sicht- und Bewegungshindernis

Zaubertanne

<0>
-0-
(3)

Baum.



Jeder Charakter im Umkreis von zwei Zoll erhält +2 auf Effektproben.

Moe : Bovisano

Sicht- und Bewegungshindernis

Wanderbaum

<4>
-2-
(5)

Baum.



Wenn der Wanderbaum einen Charakter berührt, greift er ihn sofort an. Jeder Spieler kann den Wanderbaum für den Aufwand einer Handlung mit einer Handkarte bewegen. Die Bewegungszahl ist auf 1 reduziert.

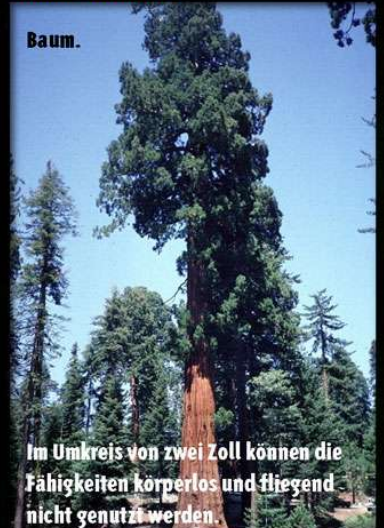
Moe : Bovisano

Sicht- und Bewegungshindernis

Mammutbaum

<0>
-0-
(10)

Baum.



Im Umkreis von zwei Zoll können die Fähigkeiten körperlos und fliegend nicht genutzt werden.

Moe : Bovisano

Sicht- und Bewegungshindernis

Eiche

<0>
-0-
(8)

Baum.



Jeder Charakter/Helfer im Umkreis von zwei Zoll ist in Deckung.

Moe : Bovisano

Sicht- und Bewegungshindernis

Eiche

<0>
-0-
(8)

Baum.



Jeder Charakter/Helfer im Umkreis von zwei Zoll ist in Deckung.

Moe : Bovisano

Sicht- und Bewegungshindernis

Kugelbaum

<0>
-2-
(5)

Baum.



Der Kugelbaum greift jeden Charakter und Helfer im Umkreis von zwei Zoll zu Beginn seines Zuges mit einem Fernkampf an. Der Schusswert beträgt 15.

Moe : Bovisano

Sicht- und Bewegungshindernis